North American

NEW!
Multi-period Delay
Easy to program
Stores your personal settings
Large display with more info
Extreme energy efficiency

NOUVEAU!
Multi-période Delay
Facile à programmer
Stocke vos réglages manuels
Grand écran, plus d'informations
Basse consommation de piles

¡NUEVO!
Multi-período Delay
Fácil de programar
Almacene ajustes configuraciones manuales
Pantalla grande, más información
Alto rendimiento energético

developed by DGT
THE CHESS INNOVATORS

www.dgtprojects.com

PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Manual DGT2010NA.indd 2 11/6/09 11:32:36 AM

North American

User manual

Manuel d'utilisation

Manual de usuario

Manual DGT2010NA.indd 1 11/6/09 11:32:42 AM

Control buttons

Decreasing the flashing number
Enable/disable sound

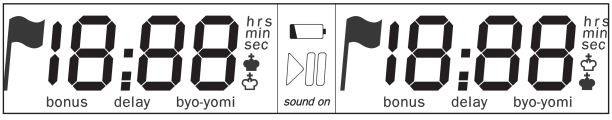
Increasing the flashing number
Show move number

Start/Stop
Start the clock
Stop or restart the clock
Push 3 seconds for time adjustment

OK:
Activates the chosen option number
Activates the desired flashing number
Checks active option number when pressed during a game; correct display contrast

ON/OFF Switches the clock on and off

DGT North American Display



© Copyright 1994-2009 DGT BV

DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Option	Clock type	Basic time / extra times
01	Time blitz	5 min
02	Time	manual set
03	Time + guillotine	2 hrs f.b. 30 min
04	Time + guillotine	manual set
05	2 x Time + guillotine	2 hrs f.b. 1 hr f.b. 30 min
06	2 x Time + guillotine	manual set
07	Time + repeating 2nd period	2 hours f.b. 1 hour (repeating)
08	Time + repeating 2nd period	Manual set
09	Time + Bonus ("Fischer")	2 hrs f.b. 15 min + 30 sec./move
10	Time + Bonus ("Fischer")	manual set
11	2 x Time + Bonus ("Fischer")	2 hrs, f.b. 1 hr f.b. 15 min + 30 sec./move
12	2 x Time + Bonus ("Fischer")	Manual set
13	Bonus ("Fischer") blitz	3 min + 2 sec/move
14	Bonus ("Fischer")	Manual set
15	Bonus tournament	90 min f.b. 15 min (all + 30sec./move)
16	Bonus tournament 4 periods	Manual set (with / without move counter)
17	Delay (1 period)	5 min + 2 sec./move free
18	Delay (1 period)	25 min + 5 sec./move free
19	Delay (1 period)	2 hrs. + 5 sec./move free
20	Delay (1 period)	Manual set
21	Delay (2 periods)	1 hr 55 min f.b. 60 min + 5 sec./move free for both periods
22	Delay (2 periods)	2 hrs f.b. 1 hr + 5 sec./move free for both periods
23	Delay (up to 3 periods)	Manual set

f.b. = followed by

Manual DGT2010NA.indd 3 11/6/09 11:32:46 AM

Manual DGT2010NA.indd 4

PLACE
STAMP
HERE

DGT North America
234 Depot Road
Milford, CT 06460
United States of America

11/6/09 11:32:46 AM

North **American**

4 User manual

14 Manuel d'utilisation

26 Manual de usuario

We spared no efforts to make sure that the information in this manual is correct and complete. However no liability is accepted for any errors or omissions. DGT reserves the right to change the specifications of the hardware and software described in this manual without prior notice. No part of this manual may be reproduced, transmitted or translated in any language in any form, by any means, without the prior written permission of DGT.

Manual DGT2010NA.indd 5 11/6/09 11:32:51 AM

ENGLISH

Overview 5

Registration methods 5

Introduction 5

1. Time Rapid and Blitz (Options 1 and 2) 5
2. Time + Guillotine (Options 3 and 2) 5
3. 2 x Time + Guillotine (Options 5 and 6) 5
4. Time + Repeating Time (Options 7 and 8) 6
5. Bonus ("Fischer") options (Options 9-14) 6

5a. Time + Bonus ("Fischer") (Options 9 and 10) 6
5b. 2 x Time + Bonus ("Fischer") (Options 11 and 12) 6
5c. Bonus ("Fischer") single period (Options 13 and -14) 6
5d. Bonus tournament (Options 15 and 16) 6

6. Delay (Options 17 - 23) 7

Operation 8

1. Batteries. Batteries 8
2. Switching the timer on 8
3. Choosing an option number . Option number choice 8
4. Activating the option number. Activating the option number 8
5. Starting a game. Starting a game 8
6. Temporarily stopping the timer. Temporarily stopping the timer 8
7. Audible signal 8
8. Time and move counter correction 9
9. Manual settings and manual adjustment 9
10. Skipping manual settings or time changes 10
11. Display symbols. Display signals 11
12. Time display112. Time display 11
13. Checking the option number. Checking the option number during a game 11
14. The move counter 11
15. Checking the move number 11
16. Fast setting using Auto repeat 12
17. Display contrast adjustment 12
18. Detailing on time corrections 12
19. Detailing on manual setting 12
20. Care and cleaning 12
21. Technical data 12
22. Warranty conditions 13

List of option numbers 39

Manual DGT2010NA.indd 4 11/6/09 11:32:51 AM

Overview

This DGT North American Game Timer has been designed to be used as game clock for various two-person board games, especially Chess, Go and Draughts. In this manual it will be referred to as DGT NA

The main features are:

- 10 different algorithms covering all popular timing standards
- Manual programming of all these methods
- All 10 manual settings are stored in the clock's memory
- 13 pre-programmed options for quick and ease of use
- Move counter for all options
- Time and move counter correction option during a game
- Optional sound alert to warn for running out of time
- LCD contrast correction feature
- Low battery indication

Registration methods

Introduction

Time forms a part of every sport, especially sports such as chess, go, draughts, shogi and scrabble®. The difference between the players is determined not only by the potential performance level of the individual player but also by the time the player needs in order to reach this level. The more a sport is seen as a measure of performance the more important it is to limit the time a player needs to make a move. This must be done in a way which is most appropriate for the game and the sport concerned.

The DGT NA offers 10 different methods for registering the timing of a game between two players. Whilst several methods are well known, others may be less familiar. Several of these methods have been in use for a long time; others are the result of the possibilities offered by modern electronics. Every method has its own charm and has an influence on the manner in which a sport is experienced. The traditional "quickie" of 5 minutes per person is different from 3 minutes using "Delay" or "Bonus" in which every move attracts an extra 3 seconds of thinking time, although the total thinking time for a game is hardly any different. We recommend players to experiment with the various methods which the DGT NA offers. It can add an extra dimension to a favourite sport.

1. Time Rapid and Blitz (Options 1 and 2)

This is the simplest way to indicate time. Both players receive one period of time in which they must make all moves.

2. Time + Guillotine (Options 3 and 4)

The first period is used to play a predetermined number of moves. The second period, the Guillotine, is used to complete the game. 1 Period + Guillotine is similar to "Rapid and Blitz" but with a slower start. Notice that the guillotine time is added for both players when one player has used all first period time (not after the completion of e.g. 40 moves).

3. 2 x Time + Guillotine (Options 5 and 6)

For an even quieter start it is possible to play a game with two periods before the Guillotine. Notice that the second and guillotine times are added when one player passes zero time.

Manual DGT2010NA.indd 5 11/6/09 11:32:51 AM

4. Time + Repeating Time (Options 7 and 8)
A quiet end to a game also has its advantages. The simple traditional clock gives the players repeated one-hour periods in which to complete a subsequent number of moves.

5. Bonus ("Fischer") options (Options 9-14)
The Bonus method (or "Fischer") is a timing system in which, for each separate move played, a bonus time is added to the available time. This method gives the players always the possibility to continue a game, even when much time was spent in earlier moves. It is possible to obtain increased thinking time by completing a move in a time which is shorter than the extra time allowed. The total time increases with the bonus time that is not used. Notice that the bonus time is already added for the first move. In all Bonus options: If a player has used the final period playing time, and no more time is added, the clock stops as well as the clock of the opponent. End of the game!

5a. Time + Bonus ("Fischer") (Options 9 and 10)
When the first player reaches zero time in the first (Time) period, both players enter Bonus period, and receive the second period time. The bonus time is added at finishing each move.

5b. 2 x Time + Bonus ("Fischer") (Options 11 and 12)
When the first player reaches zero time in the second (Time) period, both players enter Bonus period, and receive the third period time. The bonus time is added at finishing each move.

5c. Bonus ("Fischer") single period (Options 13 and 14)
Single period Fischer method. The clock starts with the bonus time for the first move added already and is added after each subsequent move.

5d. Bonus tournament (Options 15 and 16)
The Bonus tournament method is the most complex method of regulating thinking time. It features up to 4 periods of main time, during all of which, the bonus time is added for each move. In the preset option 15, with two time periods, the second period starts when one player has used all the first period time and passes zero. Both players receive the second period Basic time added at that moment.

The option 16 (Bonus tournament 4 periods) allows the programming of 4 periods, with different basic times, all with the same bonus time per move. For the periods 1 to 3, a move number can be programmed. If the move number is set to a non-zero number the next period time is added when a player has used up all the time allocated to him in the first period. If the move number is programmed to the value 0 (zero), the transition to the next period takes place when a player passes zero time.

If a player does not finish the programmed (non-zero) number of moves for a period, at passing zero time the blinking flag is shown and the DGT NA stops running for both players, indicating that the game has ended. That player lost the game!

Manual DGT2010NA.indd 6 11/6/09 11:32:52 AM

For the correct working of the move counter driven Bonus Tournament option, the players are obliged to correctly stop the clock after each finished move, so that the clock keeps track of the played number of moves.

Always ensure that the lever is in the correct position and the player color icons are correct before a game begins.

6. Delay (Options 17 - 23)

Delay is a simple method to give each player a certain amount of free time for every move. When you use a delay option, a player's clock does not start running until the delay interval has passed. For example, setting a countdown delay of five seconds allows five seconds from the time a player presses the lever until the opponent's clock actually starts running. During the delay time, the word "DELAY" blinks in the display once per second. When the delay time has passed the word "DELAY" stops blinking on the display and the clock starts counting down.

According to the USCF regulations in delay mode the clock will not show the blinking flag when a player has run out of time in the final period. When the player with no time left stops his clock, the other player's clock will resume counting down. This way it may be possible for both sides to end with zero time and a non blinking flag.

Manual DGT2010NA.indd 7 11/6/09 11:32:54 AM

Operation

1. Batteries
The DGT NA requires 2 AA (penlight) batteries. We recommend low self-discharge alkaline batteries on which it will run for 10 years, theoretically. If you do not plan to use your timer for a long period, we recommend that you remove the batteries to avoid damage caused by leaking. If the Low Battery symbol appears on the timer display, the batteries need replacement. When this message first appears, the batteries still contain enough energy to allow the current game to be completed. In case of a malfunction, first remove then reinsert the batteries.

2. Switching the timer on
Switch the timer on and off with the On/Off button on the bottom of the timer. The on/off button is placed on the bottom to avoid unintended resetting of the clock.

3. Choosing an option number
When you switch on the timer the display shows the option number that was last selected. Press the + or − button to step through the 23 options. After number 23 the display returns to 01. To find the option you wish see the list of option numbers on the bottom of the timer.

4. Activating the option number
When the option number you want appears on the display activate it by pressing the button. The display then shows the default starting time for that option. You can now begin your game. If you selected a manual set option refer to Section 9, Manual settings.

5. Starting a game
When you have selected an option with pre-programmed setting check that the lever is upward for the white player. The player color is indicated with the KING symbol. Now start the timer by pressing the button. The correct setting of player color is important to keep good record of the move number, especially for the Bonus Tournament options.

6. Temporarily stopping the timer
During the course of a game you can temporarily stop the timer by shortly pressing the button. Restart the timer by pressing the button again (pressing longer than 2 seconds starts the time correction, explained in section 8).

7. Audible signal
The DGT NA can give audible signals when a time control comes close. It beeps 10 seconds before every time control and also for each of the last 5 seconds. On the last second before time control a full second beep is given. The sound is given only when the "sound on" icon is visible on the display. The sound function can be switched on or off by pressing the button while the clock is stopped. All the options have the sound off by default.

Manual DGT2010NA.indd 8 11/6/09 11:32:54 AM

8. Time and move counter correction

During a game you can change the time that is currently displayed. Hold the ⏯ button for two seconds until the most left display digit starts blinking. Now the times of both players can be corrected, digit by digit. To change the blinking digit, press the + or − button. Press the ✓ button to step to the next digit. After the player's time, the move counter can be corrected: increase or decrease by pressing the + or − button. When the value is correct, press ✓. Now press ⏯ to restart the timer to resume the countdown based on the corrected times. See section 18. "Detailing on time correction" for specific aspects of some options.

9. Manual settings

Each timing method has an option number to allow manual set of all the method parameters. After selecting a manual set option number (i.e. option 04 for Time + Guillotine) the parameters for this method must be set, figure by figure. First the main time for each player must be set.

After this a number of parameters follow dependent on the selected option. See the table below for manual set parameters for all manual set options.

Change the currently blinking digit with the + or − button. When the desired digit appears press ✓. This causes the next digit to start flashing. If you don't want to change a digit just press ✓.

When you have finished entering all the parameters the display will show the Pause symbol > || and both players' clock times. Now the clock can be started: refer to Operation paragraph 5 for further instructions.

Parameters that need to be programmed for manual set options:

Option	Name	Display	Settings
02	Time		Left-hand and right-hand player time
04	Time + Guillotine	 2	First period left-hand and right-hand time Guillotine period time for both players
06	2 x Time + Guillotine	 2 3	First period left-hand and right-hand time Second period time for both players Guillotine period time for both players
08	Time + Repeating Time	 2	First period left-hand and right-hand time Repeating period time for both players
10	Time + Bonus ("Fischer")	 2 2	First period left-hand and right-hand time Second period time for both players Second period move bonus time for both players
12	2 x Time + Bonus ("Fischer")	 2 3 3	First period left-hand and right-hand time Second period time for both players Third period time for both players Third period move bonus time for both players
14	Bonus ("Fischer")		First period left-hand and right-hand time Move bonus time for left-hand player Move bonus time for right-hand player

Manual DGT2010NA.indd 9 11/6/09 11:32:55 AM

16	Bonus Tournament (max. 4 periods)		First period left-hand and right-hand time
			Move bonus time for both players, all periods
			Number of moves in the 1st period
		2	2nd period time for both players
		2	Number of moves in the 2nd period
		3	Third period time for both players
		3	Number of moves in the 3rd period
		4	Fourth period time for both players
20	Delay		Left-hand and right-hand player time
			Both player's free time per move
23	Delay (up to 3 periods)		First period left-hand and right-hand time
		1	First period free time per move for both players
		2	Second period time for both players
		2	Second period free time per move for both players
		3	Third period time for both players
		3	Third period free time per move for both players

Parameter format:
Left-hand and right-hand player time, Guillotine time, period time, repeating period time:

H:MM followed by **.SS:** Hour units, minutes and then seconds *(up to 9 hours, 59 minutes, 59 seconds)*

Bonus time:
M.SS minutes and seconds *(up to 9 minutes, 59 seconds)*

Number of moves for a period:
NN 2 digit number up to 99 moves

Free time for a player:
M.SS Minutes and seconds *(up to 9 minutes, 59 seconds)*

10. Skipping manual settings or time changes
When manual set or time correction is chosen it is possible to skip the number-by-number entry of the values by pressing the ✓ button when the first digit is flashing. The parameters stay unchanged and the clock will show > || and is ready to be started.

Manual DGT2010NA.indd 10 11/6/09 11:32:55 AM

11. Display symbols

In addition to the digits the timer's display shows the following symbols:

Symbol	Meaning
	Indicates that the batteries must be changed
bonus	Indicates that a Bonus period is active
delay	Indicates that a Delay period is active
byo-yomi	byo-yomiindicates that a Byo-Yomi period is active This can be a Professional Byo-Yomi or a Canadian Byo-Yomi
	The interim flag; indicates that this player has first gone to the next time period. Disappears after 5 minutes.
	The (flashing) ultimate flag; indicates a player who has run out of time.
hrs min	Indicates that the times displayed are in hours and minutes. A colon separates the hour and minutes digits (for instance 1:45 or 0:25).
min sec	Indicates that the times displayed are in minutes and seconds. A dot separates the minutes and seconds digits (for instance 17.55 or 4.06).
sound on	Indicates that the sound function is active, and the clock will beep when approaching zero time.
	Indicates that the clock is paused, either ready for the first start, or paused by pressing ✓, or halted due to a player reaching a time limit.
	Indicates that the clock is running.
	Indicates the player color.

12. Time display

For times over 20 minutes the DGT NA displays hours and minutes. The icons hrs and min are visible. For times under 20 minutes, the clock displays minutes and seconds and the icons min and sec are visible. The maximum displayable time is 9:59.59. If a time would exceed this, it is clipped to 9:59.59 without warning.

13. Checking the option number

During a game, you can check the selected option number without interrupting the countdown. To do this press the ✓ button.

14. The move counter

The clock keeps track of the number of moves that have been completed. When starting a new game the move counter has the value 0. The move counter is incremented when the black player (see the ♔ / ♚ icons on the display) ends the turn.

15. Checking the move number

When the clock is running or paused, you can see the move number by pressing the + # button. The running clock is not interrupted by this action.

Manual DGT2010NA.indd 11 11/6/09 11:32:56 AM

16. Fast setting using Auto repeat
For fast operation, you can hold the +, −, or ✓ buttons. After a second, they will repeat.

17. Display contrast adjustment
If necessary, the contrast of the display can be adjusted in 16 steps. The clock must be in pause mode (showing > ||). Now press and hold the ✓ button. The option number will be shown. Keep the ✓ button pressed, and press the button repeatedly to darken the display or press the button repeatedly to make the display lighter. Release the ✓ button when done. The contrast setting is kept until the batteries are removed.

18. Detailing on time corrections
If you make a time correction during an option with more time periods normally the clock will assume that the same period is active as when time correction started. So when, for example, during option 9, in period 2 (Bonus), the time is corrected to 1 hour the bonus method will stay active.

Option 16: Bonus tournament, however, offers the possibility to allot a number of moves for each period. If the move numbers for each period are programmed to a non-zero number then, during time correction, the move number can be changed and the correct period calculated from that.

19. Detailing on manual setting
Parameters are kept in every manual set option until you change them or the batteries are removed. If after a manual set option, the game is ended and the same manual set option is selected again, the parameters from the previous setting are conserved. See section 10 for a quick way to start the new game. If in a multiple period setting, a period is programmed with zero period time, this period and the following periods are skipped during the game. When a period is programmed with a zero value of the main thinking time no further parameters can be set for this and the following periods.

The manual set option 16: Bonus tournament is the most advanced option. Notice that when the move number for a period is programmed zero the period will end when a player runs through zero time. When for a period zero moves are programmed the eventual trailing periods will be set to zero moves automatically. These trailing period move numbers cannot be set to non-zero value.

20. Care and cleaning
Your DGT NA is a durable, well-made product. If you treat it with reasonable care it should give you years of trouble-free performance. To clean the clock use only a slightly-moistened soft cloth. Do not use abrasive cleansers.

Manual DGT2010NA.indd 12 11/6/09 11:32:56 AM

21. Care and cleaning

Batteries: Two AA-size (alkaline recommended; current consumption 2 uA when off, 10 uA when on (battery life approx. 10 yrs.)

Accuracy: Within 1 second per hour

Housing: ABS plastic

CE The DGT NA complies with EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991 regulations. The product complies with the RoHS directive EU/2002/95/EC

The DGT NA complies with EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991 regulations. The product complies with the RoHS directive EU/2002/95/EC

21. Warranty conditions

DGT guarantees that your digital chess clock complies with the highest quality standards. If your DGT NA – despite our care in choosing components and material, production and transport – nevertheless may show a defect during the first two years after purchase, you should contact the agent who sold the appliance to you.

In order to qualify for this warranty on your new DGT NA, you should present the warranty card (page 28) together with proof of purchase.

This condition of warranty is only validated if the DGT NA has been used in a prudent manner. Our obligations of warranty do not apply if attempts to repair the clock have been carried out without our explicit permission in writing

Manual DGT2010NA.indd 13 11/6/09 11:32:56 AM

FRANÇAIS

Vue d'ensemble 15

Méthodes de chronométrage 15

Introduction 15
1. 1 période Rapide ou Blitz (Options 1 et 2) 15
2. 1 période Temps + mort subite (Options 3 et 4) 15
3. 2 périodes Temps + mort subite (Options 5 et 6) 16
4. 1 période Temps + répétition à l'infini de la 2ème période (Options 7 et 8) 16
5. Options Incrément ("Fischer") (Options 9-14) 16
5a. 1 période Temps + Incrément ("Fischer") (Options 9 et 10) 16
5b. 2 périodes Temps + Incrément ("Fischer") (Options 11 et 12) 16
5c. Incrément ("Fischer") 1 période (Options 13 et 14) 16
5d. Incrément tournoi (Options 15 et 16) 16
6. Délai (Options 17 - 23) 17

Opération 18

1. Les Piles 18
2. Allumer la DGTNorth American 18
3. Choisir un numéro d'option 18
4. Activer un numéro d'option 18
5. Commencer une partie 18
6. Mettre la pendule en pause 18
7. Signal sonore
7. Rectification du temps et du nombre de coups 18
8. Réglages manuels 18
9. Sauter le réglage manuel ou changement de temps 19
10. Icônes à l'affichage 20
11. Affichage de temps 21
12. Vérifier l'option choisie pendant la partie 21
13. Le compteur de coups 21
14. Vérifier le nombre de coups 21
15. Réglage rapide utilisant la répétition automatique 22
16. Recharger le temps Byo-yomi canadienne 22
17. Afficher l'ajustement du contraste 22
18. Détails sur la correction du temps 22
19. Détails sur le réglage manuel 22
20. Entretien et nettoyage 22
21. Informations techniques 23
22. L'application de la garantie 23

Liste d'options 39

Manual DGT2010NA.indd 14 11/6/09 11:32:56 AM

Vue d'ensemble

Ce chronomètre de jeu DGT North American a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs, le Go et les Dames. Dans ce manuel d'utilisation il est indiqué comme DGT NA

Les caractéristiques principales sont:

- 10 algorithmes différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles
- Programmation manuelle pour toutes ces méthodes
- 13 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile
- Toutes les 10 configurations manuelles sont stockées dans la mémoire de la pendule
- Compteur de coups pour toutes les options
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps
- Dispositif de correction du contraste à l'écran
- Indication des piles faibles

Méthodes de Chronométrage

Introduction

Le temps fait partie de chaque sport, mais particulièrement des sports comme les échecs, le go, les dames, le shogi et le scrabble®. La différence entre les joueurs est déterminée non seulement par le niveau de performance potentiel d'un joueur mais aussi par le temps dont le joueur a besoin pour atteindre ce niveau. Plus un sport est caractérisé par une mesure de la performance, plus il est important de limiter le temps alloué au joueur pour faire un coup. Ceci doit être fait de la manière la plus appropriée pour le jeu et le sport concerné. Le DGT NA offre 10 méthodes différentes de chronométrage pour une partie entre deux joueurs. Alors que certaines méthodes sont plus connues, d'autres peuvent être moins familières. Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps et d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne. Chaque méthode à son propre intérêt et influence la manière dont le sport est vécue. Le traditionnel « blitz » de 5 minutes par personne est différent de la cadence de 3 minutes utilisant le « délai » ou l'«incrément » dans lequel chaque coup est crédité de 3 secondes supplémentaires de temps de réflexion bien que le temps total de réflexion soit presque identique. Nous recommandons aux joueurs d'expérimenter les diverses méthodes que la DGT NA propose. Elle pourrait ajouter une dimension supplémentaire à votre sport préféré.

1. 1 période Temps Rapide ou Blitz (Options 1 et 2)

La façon le plus simple d'allouer le temps. Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné.

2. 1 période Temps + mort subite (Options 3 et 4)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups. La deuxième période, la mort subite, est utilisée pour terminer la partie. Une période + mort subite est similaire au "Rapide et Blitz" avec un départ plus tranquille. On peut constater que le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période.

Manual DGT2010NA.indd 15 11/6/09 11:32:56 AM

3. 2 périodes Temps + mort subite (Options 5 et 6)
Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la mort subite. On peut constater que la seconde période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur indique zéro.

4. 1 période Temps + répétition indéfinie de la 2ème période (Options 7 et 8)
Une partie qui se termine tranquillement a aussi des avantages. Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lequel ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

5. Options Incrément ("Fischer") (Options 9-14)
La méthode incrément (ou « Fischer ») est une méthode de chronométrage où pour chaque coup joué, un temps supplémentaire est ajouté au temps disponible. Cette méthode donne aux joueurs la possibilité de continuer une partie en dépit du temps passé sur les coups précédents. Il est possible d'augmenter le temps disponible en achevant un coup dans un temps inférieur à celui de l'incrément. Le temps total augmente avec le temps supplémentaire qui n'est pas utilisé. On peut constater que l'incrément est déjà alloué pour le premier coup. Dans toutes les options incrément : si un joueur a utilisé tout son temps pour la dernière période et que le temps ne s'ajoute plus, la pendule s'arrête et le décompte du temps de l'adversaire se bloque. Fin de la partie !

5a. 1 période Temps + Incrément ("Fischer") (Options 9 et 10)
Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la première période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la deuxième période. Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

5b. 2 périodes Temps + Incrément ("Fischer") (Options 11 et 12)
Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la seconde période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la troisième période. Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

5c. Incrément ("Fischer") 1 période (Options 13 et14)
La méthode Fischer sur une période de jeu. Quand la pendule est démarrée le temps supplémentaire pour le premier coup est déjà ajouté.

5d. Incrément tournoi (Options 19-21)
La méthode incrément tournoi est la façon la plus complexe de chronométrage. Elle est caractérisée par des périodes de temps pouvant aller jusqu'à 4. Pendant toutes les périodes, le temps supplémentaire est ajouté après chaque coup. L'ajout du temps principal alloué pour la prochaine période s'effectue soit quand la pendule d'un joueur indique zéro soit quand le joueur a effectué un nombre prédéterminé de coups.

Dans l'option préprogrammée 15, avec deux périodes, la deuxième période commence quand un joueur a utilisé tout le temps alloué pour la première période et sa pendule affiche zéro. Les deux joueurs reçoivent le temps principal de la deuxième période à ce moment. L'option 16 (4 périodes incrément tournoi) permet la programmation de 4 périodes, chacune avec un temps principal différent, chacune avec le même temps supplémentaire par coup.

Manual DGT2010NA.indd 16 11/6/09 11:32:57 AM

Pour les périodes 1 à 3, un nombre de coups peut-être programmé. Si le nombre de coups est réglé sur un numéro qui n'est pas égal à zéro, le temps principal pour la prochaine période est ajouté quand un joueur a achevé le nombre de coups programmé pour cette période.

Si le nombre de coups est programmé à la valeur 0 (zéro), la transition vers la prochaine période se passe quand un joueur dépasse le temps zéro. Si un joueur n'achève pas le nombre de coups (différent de zéro) preuves pour la période, son temps passant à zéro, un drapeau clignotant est indiqué, et la DGT NA s'arrête de décompter le temps pour les deux joueurs. Ce joueur a perdu la partie!

Pour un fonctionnement correct du compteur de coups pendant l'option incrément tournoi, les joueurs sont obligés d'appuyer correctement sur la pendule après chaque coup achevé pour que la pendule puisse compter correctement le nombre de coups.

Vérifiez toujours que le levier est dans la bonne position et que des icônes de couleur sont affichées correctement avant que la partie commence.

6. Délai (Options 17-23)

Délai est une méthode simple qui donne à chaque joueur une certaine quantité de temps libre pour chaque coup. Quand vous utilisez une des options délai, le compte à rebours du joueur au trait n' est activé qu'après l'expiration du temps de délai.

Par exemple, si vous choisissez un délai de cinq secondes, le compte à rebours du joueur au trait commence à cinq secondes après que le joueur opposant a pressé la bascule. Pendant le temps de délai, le mot 'DELAY' clignote dans l'écran une fois par seconde. Quand le temps de délai est fini, le mot 'DELAY' s'arrête à clignoter dans l'écran et la pendule commence à décompter.

Selon les règlements USCF dans l'option délai la pendule ne montrera pas le drapeau clignotant quand un joueur a épuisé son temps dans la dernière période. Quand le joueur qui a épuisé son temps arrête sa pendule, la pendule de l'autre joueur recommence à décompter. De cette façon il sera possible pour les deux joueurs d'arriver à zéro sans drapeau clignotant.

Manual DGT2010NA.indd 17 11/6/09 11:32:59 AM

Opération

1. Les Piles
La DGT NA fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines longue durée, qui auront théoriquement une durée de vie de 10 ans. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous recommandons d'enlever les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite. Si le symbole s'affiche sur l'écran, les piles ont besoin d'être changées. Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer. En cas de fonctionnement défectueux, enlevez d'abord les piles et ensuite les réinsérer.

2. Allumer la DGT NA
Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF situé en dessous de la DGT NA.

3. Choisir un numéro d'option
Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons ou pour faire défiler les 23 options ; après le numéro 23, l'écran retourne à 01. Pour trouver l'option que vous souhaitez, voir la liste options sous la pendule.

4. Activer un numéro d'option
Lorsque vous souhaitez qu'une option s'affiche à l'écran, activez-le en appuyant sur le bouton . L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option. Vous pouvez maintenant commencer la partie. Si vous avez choisi une option de réglage manuel, rapportez-vous à la section 9, réglages manuels.

5. Commencer une partie
Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le balancier soit en haut pour le joueur qui a les blancs. La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole ROI. Maintenant démarrez la pendule en appuyant sur le bouton . Le réglage correct de la couleur du joueur est important afin de bien enregistrer le nombre de coups, particulièrement pour les options incrément tournoi.

6. Mettre la pendule en pause
Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant sur le bouton . Relancez la pendule en appuyant sur à nouveau.

7. Signal sonore
La DGT NA peut donner des signaux audibles lorsqu'un contrôle de temps s'approche. Il bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes. La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps. Le signal sonore est donné seulement quand l'icône ''signal sonore activé'' est visible à l'écran. Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton quand la pendule est à l'arrêt. Toutes les options ont le signal sonore désactivé par défaut.

8. Rectification du temps et le nombre de coups
Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché. Appuyez sur le bouton pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre

Manual DGT2010NA.indd 18 11/6/09 11:32:59 AM

de gauche clignote. Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigés, chiffre par chiffre. Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyer sur les boutons + # ou − d. Appuyez sur le bouton ✓ pour passer au prochain chiffre. Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmenter ou diminuer le nombre de coups en appuyant sur les boutons + # ou − d. Quand la valeur est correcte, appuyez sur ✓. Maintenant appuyez sur ▶|| pour relancer la pendule. Il reprend le décompte en fonction des temps corrigés. Voir section 18 "détaillant la rectification du temps" pour des spécificités de certaines options.

9. Réglages manuels

Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode. Après avoir sélectionné une option de réglage manuel (ex. option 04 Temps + mort subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre. Premièrement, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé. Ensuite, un nombre de paramètres suivent, en fonction de l'option choisie. Voir le tableau ci-dessous pour des paramètres de réglages manuels pour toutes les options réglages manuels.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons + # ou − d. Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur ✓. Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre. Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur ✓.

Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause > || et les temps des deux joueurs. La pendule peut maintenant être démarrée: reportez-vous à Opération, section 5 pour plus d'indications.

Les paramètres qui ont besoin d'être programmé pour les réglages manuels :

Option	Nom	#	Réglage
02	Temps		Temps des joueurs de gauche et de droite
04	Temps + Mort subite	 2	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps mort subite pour les deux joueurs
06	2 x Temps + Mort subite	 2 3	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps 2ème période pour les deux joueurs ** Temps mort subite pour les deux joueurs
08	Temps + Temps à répétition	 2	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps période répétition pour les deux joueurs
10	Temps + Incrément ("Fischer")	 2 2	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps 2ème période pour les deux joueurs 2ème période incrément pour les deux joueurs
12	2 x Temps + Incrément ("Fischer")	 2 3 3	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps 2ème période pour les deux joueurs * Temps 3ème période pour les deux joueurs 3ème période incrément pour les deux joueurs
14	Incrément ("Fischer")		Temps des joueurs à gauche et à droite Incrément par coup pour le joueur à gauche Incrément par coup pour le joueur à droite

Manual DGT2010NA.indd 19 11/6/09 11:33:00 AM

16	Incrément tournoi ("Fischer") (max. 4 périodes)		Temps 1ère période de gauche et de droite Incrément par coup pour les deux joueurs, toutes périodes Nombre de coups pour la 1ère période *
		2	Temps 2ème période pour les deux joueurs *
		2	Nombre de coups pour la 2ème période *
		3	Temps 3ème période pour les deux joueurs *
		3	Nombre de coups pour la 3ème période *
		4	Temps 4ème période pour les deux joueurs *
20	Délai		Temps des joueurs de gauche et de droite Temps libre pour les deux joueurs
23	Délai (jusqu'à 3 périodes)		Temps 1ère période de gauche et de droite
		1	1ère période temps libre pour les deux joueurs
		2	Temps 2ème période de gauche et de droite
		2	2ème période temps libre pour les deux joueurs
		3	Temps 3ème période de gauche et de droite
		3	3ème période temps libre pour les deux joueurs

Format des paramètres :
Le temps des joueurs à gauche et à droite, le temps mort subite, le temps pour une période, le temps période sonnerie:

H:MM suivi de .SS: Unité d'heure, minutes et ensuite secondes (jusqu'à 9 heures, 59 minutes, 59 secondes)

Incrément :
M.SS minutes et secondes
(jusqu'à 9 minutes, 59 secondes)

Nombre de coups pour une période :
NN 2 chiffres jusqu'à 99 coups

Temps libre pour un joueur :
M.SS Minutes et secondes
(jusqu'à 9 minutes, 59 secondes)

Si vous voulez utiliser des temps programmés ultérieurement sans les modifier, gardez le bouton ☑ enfonce jusqu'à ce que l'écran s'arrête de clignoter.

10. Sauter le réglage manuel ou changement de temps
Quand le réglage manuel ou la rectification de temps est choisie, il est possible de passer la saisie nombre par nombre des valeurs en appuyant sur le bouton ☑ quand le premier chiffre clignote.

Manual DGT2010NA.indd 20 11/6/09 11:33:00 AM

11. Icônes à l'affichage

En plus des chiffres, l'écran affiche les symboles suivants :

Icônes	Meaning
	Indique que les piles doivent être changées
bonus	Indique que la période incrément est activée
delay	Indique que la période Délai est activé
byo-yomi	byo-yomi indique que la période byo-yomi est activé. L'icône indique soit byo-yomi professionnel soit byo-yomi canadien
	Le drapeau provisoire ; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps. ; disparaît après 5 minutes.
(clignotant)	Le drapeau ultime ; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs *min*	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un deux-points sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25)
min *sec*	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06)
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera que elle approche zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause, soit au démarrage, soit en appuyant sur ☑, ou à l'arrêt parce qu'un joueur est arrivé à une limite de temps
	Indique que la pendule est en marche.
	Indique la couleur du joueur.

12. Affichage de temps

Pour des temps de plus que 20 minutes, la DGT NA affiche heures et minutes. Les icônes hrs+min sont visibles. Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes et les icônes min+sec sont visibles. Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59. Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.

13. Vérifier l'option choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l'option choisie sans interrompre le décompte. Pour ça, appuyer sur le bouton ☑.

14. Le compteur de coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués. Au début d'une partie, le compteur à la valeur 0. Le compteur de coups est incrémenté quand le joueur ayant les noirs (voir les icônes (♔/♚) sur l'affichage) termine son tour.

Manual DGT2010NA.indd 21 11/6/09 11:33:01 AM

15. Vérifier le nombre de coups
Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton [+ #]. La pendule en marche n'est pas interrompue par cette action.

16. Réglage rapide utilisant la répétition automatique
Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncez les boutons [+ #], [– d] ou [✓ ⊙]. Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

17. Afficher l'ajustement du contraste
Si nécessaire, le contraste de l'affichage peut être ajusté en 16 degrés. La pendule doit être en pause (affichant > ||). Maintenant tenir appuyer le bouton [✓ ⊙]. Le numéro d'option sera affiché. Maintenir le bouton [✓ ⊙] appuyé tout en appuyant sur le bouton pour foncer l'affichage ou pour l'éclaircir. Relâcher le bouton [✓ ⊙] quand vous avez terminé. Le réglage du contraste est enregistré tant que les piles ne sont pas enlevées.

18. Détails sur la correction du temps
Si vous effectuez une correction du temps dans une option avec plusieurs périodes de temps, la pendule va présumer que la même période est active lorsque la correction a commencé. Donc quand par exemple pendant l'option 9, en période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.

Option 16 : Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période. Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et la période correcte est calculée à partir de celle-ci.

19. Détails sur le réglage manuel
Les paramètres sont gardés dans chaque réglage manuel jusqu'à vous les changez ou les piles sont enlevées. Si après un réglage manuel, la partie est terminée et le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres précédents sont conservés. Voir section 10 pour une façon rapide de commencer une nouvelle partie. Si pendant un réglage de plusieurs périodes, une période est programmée avec zéro temps, cette période et les périodes suivantes sont sautées pendant la partie.
Le réglage manuel 16 : L'incrément tournoi est l'option le plus avancée. Remarquer que quand le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, la période se terminera quand le temps du joueur est à zéro. Lorsque pour une période, zéro coups sont programmés, les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coups. Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro.

20. Entretien et nettoyage
Votre DGT NA est un produit durable de bonne qualité. Si vous le traitez avec un peu de soin, elle devrait, sans problème, vous rendre plusieurs années de service. Pour nettoyer la pendule, utilisez exclusivement un chiffon légèrement humidifié. N'utilisez pas de nettoyants abrasifs.

Manual DGT2010NA.indd 22 11/6/09 11:33:01 AM

21. Informations techniques

Piles :	2 piles LR6 (AA) (alcaline recommandées; consommation 2 uA éteinte, 10 uA allumé (durée de vie environ 10 ans)
Précision:	Dans les limites de 1 seconde par heure
Boîtier:	Plastique ABS
CE	La DGT NA est en conformité avec les réglementations EN 50081-1:1991 et EN50082-1:199.

22. L'application de la garantie

DGT garantit que votre pendule digitale satisfait aux plus hautes exigences de qualité. Si toutefois, malgré nos soins pendant la sélection du matériau, durant la production et pendant le transport, votre DGT NA devait présenter un défaut dans deux années après l'achat, adressez-vous directement au détaillant qui vous a vendu la pendule.

Pour bénéficier de la garantie sur votre nouvelle DGT NA, il vous faudra être en possession de la carte de garantie (page 29) ainsi que de la preuve d'achat.

L'application de cette garantie est exclue si la DGT NA n'est pas utilise correctement ou si des tentatives de réparation auront été effectués sans notre accord explicite.

Manual DGT2010NA.indd 23 11/6/09 11:33:01 AM

ESPAÑOL

Descripción general 25

Métodos de programación 25

Introducción 25

1. Tiempo Rápidas y Blitz (Opciones 1 y 2) 25
2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 3 y 4) 25
3. 2 x Periodos + Guillotina (Opciones 5 y 6) 25
4. 1 Periodo + Tiempo repetido (Opciones 7 y 8) 26
5. Opciones de Incremento (“Fischer”) (Opciones 9-14) 26

5a. 1 Periodo + Incremento (“Fischer”) (Opciones 9 y 10) 26
5b. 2 x Periodo + Incremento (“Fischer”) (Opciones 11 y 12) 26
5c. Periodo único con Incremento (“Fischer”) (Opciones 13 y 14) 26
5d. Torneo con Incremento (Opciones 15 y 16) 26

6. Demora (Opciones 17-23) 27

Parte T écnica 28

1. Pilas 28
2. Puesta en marcha del reloj 28
3. Elección de la opción numérica 28
4. Activar la opción numérica 28
5. Comenzar una partida 28
6. Interrumpir temporalmente el reloj 28
7. Sonidos6
8. Ajuste de tiempo y contador de jugadas 29
9. Configuración manual 29
10. Saltar configuración manual o corrección de tiempo 30
11. Símbolos en la pantalla 31
12. Tiempos en la pantalla 31
13. Verificar la opción numérica durante una partida 31
14. El contador de jugadas 31
15. Verificar el número de jugada 32
16. Configuración rápida con auto repetir 32
17. Mostrar ajuste de contraste 32
18. Más detalles de corrección de tiempos 32
19. Detalles de configuración manual 32
20. Cuidado y limpieza 32
21. Información técnica 33
22. Condiciones de la garantía 33

Lista de opciones 39

Manual DGT2010NA.indd 24 11/6/09 11:33:01 AM

Descripción general

Este Reloj Digital DGT NA se ha diseñado para varios juegos de mesa de dos personas, especialmente Ajedrez, Go y Damas.

Las características principales son:

- 13 algoritmos diferentes cubriendo todos los controles de tiempo más populares
- Programación manual de todos estos métodos
- 21 opciones preprogramadas para uso fácil y rápido
- Todos los 10 ajustes manuales son almacenados en la memoria del reloj.Contador de jugadas para todas las opciones
- Opción de corregir el contador de tiempo y jugadas durante una partida
- Aviso sonoro opcional para el apuro de tiempo
- Opción de corrección de contraste LCD
- Indicación de batería baja

Métodos de programación

Introducción

El tiempo forma parte de todos los deportes, aún más en deportes como el ajedrez, el go, las damas, el shogi y el scrabble®. La diferencia entre los jugadores está determinada no sólo por el nivel de juego potencial del jugador individual sino también por el tiempo que el jugador necesita usar para llegar a este nivel. Cuanto más se considera un deporte una medida de capacidad, más importante es limitar el tiempo que necesita un jugador para hacer una jugada. Esto debe hacerse de una manera que se ajusta al máximo al carácter del juego y el tipo de deporte que se está practicando. El DGT NA ofrece 13 métodos diferentes para controlar el tiempo de una partida entre dos jugadores. Mientras que varios de los métodos son conocidos, otros pueden resultar menos familiares. Varios de estos métodos llevan en uso mucho tiempo, mientras que los otros son el resultado de las posibilidades ofrecidas por la tecnología moderna. Cada método tiene su propio encanto e influye en la manera de disfrutar del deporte. La tradicional partida de "rápidas" de 5 minutos por persona es diferente del control de tiempo de 3 minutos con "Demora" (Delay) o "Incremento" en que en cada jugada se añade 3 segundos más de tiempo, aunque al final la cantidad de tiempo total no es muy distinto. Recomendamos que experimenten con los diferentes métodos que ofrece el DGT NA, ya que sin duda enriquecerá su deporte favorito.

1. Rápidas y Blitz (Opciones 1 y 2)

La manera más fácil de asignar tiempo. Ambos jugadores tienen solamente un periodo de tiempo para hacer todas las jugadas.

2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 3 y 4)

El primer periodo se utiliza para efectuar un número de jugadas predeterminadas de antemano. El segundo periodo, denominada Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Periodo + Guillotina es similar a "Rápidas y Blitz" pero con un comienzo más lento. Observen que el tiempo de Guillotina se añade cuando un jugador ha gastado todo el tiempo del primer periodo.

3. 2 x Periodo + Guillotina (Opciones 5 y 6)

Para un comienzo de partida aún más tranquilo se pueden jugar dos periodos antes de la Guillotina. Observen que el tiempo del segundo periodo y la guillotina se añade cuando un jugador se queda con tiempo cero.

Manual DGT2010NA.indd 25 11/6/09 11:33:01 AM

4. Segundo Periodo repetitivo (Opciones 7 y 8)
También tiene sus ventajas un final tranquilo de una partida. El sencillo reloj tradicional ofrece a los jugadores periodos repetitivos de una hora para completar una cantidad determinada de jugadas.

5. Opciones con Incremento ("Bonus Fischer") (Opciones 9-14)
El método con incremento (o "Fischer") es un método de tiempo en que se añade una cantidad de tiempo por cada jugada. Este método siempre permite a los jugadores continuar una partida, incluso en el caso de que se haya gastado mucho tiempo en las primeras jugadas. Es posible conseguir más tiempo que el inicial al completar una jugada en un tiempo inferior al incremento establecido por cada movimiento. El tiempo total se incrementa con el tiempo de incremento que no se ha utilizado. Observen que el tiempo de incremento ya se ha asignado para la primera jugada. En todas las opciones de incremento: si un jugador ha utilizado el tiempo de reflexión del último periodo, y ya no se añade más tiempo, el reloj se detiene, y también se bloquea el reloj del oponente, y no puede seguir con la cuenta. ¡Fin de la partida!

5a. 1 Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 9 y 10)
Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el primer periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5b. 2 Periodos + Incremento ("Fischer") (Opciones 11 y 12)
Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el segundo periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5c. Incremento ("Fischer") periodo único (Opciones 13 y 14)
Método Fischer de periodo único. El reloj comienza con el tiempo de incremento para la primera jugada ya añadida.

5d. Incremento de Torneo (Opciones 19-21)
El método Incremento Torneo es el más complejo en la forma en que se regula el tiempo de reflexión. Tiene hasta 4 periodos de tiempo principal, y el tiempo de incremento se añade en cada jugada durante todos ellos. Se añade el tiempo principal del siguiente periodo en el momento en que o bien un jugador sobrepasa el tiempo cero o bien cuando un jugador sobrepasa un número programado de jugadas. En la opción preprogramada 15, ambos con dos periodos, el segundo periodo comienza cuando un jugador ha utilizado todo su tiempo del primer periodo y sobrepasa el cero. Ambos jugadores reciben el tiempo básico del segundo periodo que se añade en ese momento.

La opción 16 (Incremento torneo 4 periodos) permite la programación de 4 periodos, con un tiempo básico diferente, todos ellos con el mismo tiempo de incremento por jugada. Para los periodos 1 a 3, se puede programar un número de jugadas. Si el número de jugadas no coincide con el cero, el siguiente periodo de tiempo se añade cuando un jugador finaliza el número de jugadas programadas para ese periodo. Si se programa el número de jugadas como valor 0 (cero), el paso al siguiente periodo tiene lugar cuando un jugador sobrepasa tiempo cero.

Manual DGT2010NA.indd 26 11/6/09 11:33:02 AM

Si un jugador no finaliza el número de jugadas programadas (no-cero) para un periodo, en el momento de sobrepasar el tiempo cero, se muestra la bandera intermitente y el DGT NA deja de contar tiempo para los dos jugadores, indicando que la partida ha terminado. ¡Ese jugador ha perdido la partida!

Para el correcto funcionamiento de la opción del Incremento Torneo basado en el contador de jugadas, los jugadores deben apretar el reloj correctamente tras cada jugada finalizada, con el fin de que el reloj lleve la cuenta del número de jugadas efectuadas.

Es conveniente asegurar siempre que la palanca está en la posición correcta y que los iconos de color de los jugadores están correctos antes de comenzar la partida.

6. Demora "Delay" (Opciones 17 - 23)

La propuesta más antigua del mundo del ajedrez para solucionar el problema del tiempo limitado salió del GM David Bronstein. Su método se aplica desde la primera jugada. El tiempo de reflexión principal se reduce mediante la demora ("Delay").

Antes de que disminuya el tiempo de reflexión principal el jugador tiene una cantidad de tiempo fija para completar una jugada. No es posible incrementar el tiempo de reflexión jugando más rápidamente, como en los métodos de incremento. El tiempo de demora se añade inicialmente al tiempo básico.

El reloj siempre muestra el tiempo total disponible, es decir el tiempo principal sumado al tiempo de demora por jugada (o, mientras el reloj esté en funcionamiento, lo que queda del tiempo principal sumado al restante del tiempo de demora, si es que queda algo)

Manual DGT2010NA.indd 27 11/6/09 11:33:04 AM

Parte técnica

1. Pilas
El DGT NA requiere 2 pilas del tipo AA (penlight). Recomendamos el uso de pilas alcalinas desechables de bajo consumo. Con ellas, el DGT NA puede funcionar en teoría durante 10 años. Si no planeas utilizar tu reloj durante mucho tiempo, recomendamos quitar las pilas para evitar daños por filtración. Si aparece el símbolo de pilas bajas en la pantalla, las pilas debe ser cambiadas. Cuando este mensaje aparece por primera vez las pilas aún contienen suficiente energía para permitir la finalización de la partida en curso. En caso de mal funcionamiento, en primer lugar retire y vuelva a reinsertar las pilas.

2. Puesta en marcha del reloj
El reloj se enciende y se apaga con el botón On/Off en la cara inferior.

3. Elección de la opción numérica
Al poner en marcha el reloj, la pantalla muestra el número de opción con el que ha jugado la última vez. Pulse el botón + o − para navegar por las 23 opciones. Tras el número 23, la pantalla regresa al 01. Puede consular la lista de números de opción en la parte inferior del reloj para encontrar la opción preferida.

4. Activar la opción numérica
Cuando aparece en pantalla la opción numérica deseada, puede activarla mediante la pulsación del botón. La pantalla muestra entonces el tiempo inicial por defecto para esta opción. Ya puede empezar la partida. Si ha seleccionado una opción de ajuste manual, consulte el apartado 9, Ajuste Manual.

5. Comenzar una partida
Cuando haya seleccionado una opción con ajuste preprogramada, asegure que la palanca está levantada del lado del jugador de las piezas blancas. El color del jugador viene indicado con el símbolo de REY. Ahora puede iniciar el tiempo pulsando el botón. El ajuste correcto de los colores de los jugadores es importante para llevar un control correcto del número de jugadas efectuadas, especialmente para las opciones de Incremento de Torneos.

6. Interrumpir temporalmente el reloj
Durante el transcurso de una partida, puede parar temporalmente el reloj pulsando el botón. El tiempo empezará de nuevo pulsando otra vez el mismo botón.

7. Sonidos
El DGT NA puede emitir sonidos audibles cuando un control de tiempo está cerca. Puede emitir pitidos 10 segundos antes de cada control de tiempo y también cuando quedan 5 segundos. Asimismo, emite un último pitido sonoro en el último segundo antes del control de tiempo.
Para escuchar el sonido debe estar visible en la pantalla el icono de "sonido activado". La función de sonido puede activarse pulsando el botón − con el reloj detenido. Todas las opciones tienen el sonido apagado por defecto.

Manual DGT2010NA.indd 28 11/6/09 11:33:04 AM

8. Ajustes de tiempo y contador de jugadas

Durante una partida puede cambiar el tiempo mostrado en la pantalla. Para ello mantenga pulsado el botón ✓ durante dos segundos, hasta que comienza a parpadear en la pantalla la cifra situada más a la izquierda. Ahora puede corregir los tiempos de ambos jugadores, cifra a cifra. Para cambiar la cifra intermitente, pulse el botón + o −. Pulse ✓ cuando el valor es el correcto. Ahora pulse ✓ para que el reloj continúe. Resume la cuenta atrás basada en los tiempos corregidos. Para más aspectos específicos de algunas de las opciones, ver el apartado 19.

9. Configuración manual

Cada método de tiempo tiene una opción numérica que permite el ajuste manual de todos los parámetros. Después de seleccionar una opción numérica de configuración manual (por ejemplo opción 04 para 1 Periodo + Guillotina) se deben configurar los parámetros para este método, cifra a cifra. En primer lugar se deben configurar los tiempos principales para ambos jugadores. Luego, y en función de la opción seleccionada, seguirá un número adicional de parámetros. Ver más abajo la tabla de ajuste de parámetros manuales para todas las opciones de ajuste manual.

Puede cambiar el dígito intermitente con el botón + o −. Pulse ✓ cuando tenga el dígito deseado, y seguidamente comenzará a parpadear el siguiente dígito. Si no quieres modificar un dígito, simplemente pulse ✓. Cuando hayas terminado de introducir todos los parámetros, la pantalla mostrará el símbolo "Pausa" > || y los tiempos de reloj de ambos jugadores. Ahora puede iniciar el reloj: consultar el apartado 5 para más instrucciones.

Parámetros que deben ser programados para las opciones de ajuste manual:

Opción	Nombre	Pantalla	Configuración
02	Periodo		Tiempo de ambos jugadore
04	1 Periodo + Guillotina	2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo Guillotina de ambos jugadores
08	2 x Periodo + Guillotina	2 3	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores ** Tiempo Guillotina de ambos jugadores
10	1 Periodo + Repetición	2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Repetir tiempo del periodo para ambos jugadores
12	1 Periodo + Incremento ("Fischer")	2 2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento del segundo periodo para ambos jugadores
14	2 x Periodo + Incremento ("Fischer")	2 3 3	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores * Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento del tercer periodo para ambos jugadores

Manual DGT2010NA.indd 29 11/6/09 11:33:05 AM

16	Bonus ("Fischer")		Tiempo de ambos jugadores Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la izquierda Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la derecha
20	Bonus torneo 4 períodos	 2 2 3 3 4	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento por jugada para ambos jugadores, para todos los periodos Número de jugadas del primer periodo* Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores * Número de jugadas del segundo periodo * Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores * Número de jugadas del tercer periodo * Tiempo del cuarto periodo de ambos jugadores *
23	Demora (3 períodos)	 1 2 2 3 3	Tiempo del primer período para el jugador de la izquierda y el jugador de la derecha Tiempo del segundo período de ambos jugadores Tiempo libre del segundo período de ambos jugadores Tiempo del tercer período de ambos jugadores Tiempo libre del tercer período de ambos jugadores

Formato de los parámetros:
Tiempo para ambos jugadores, tiempo de Guillotina, tiempo del periodo, tiempo del periodo repetitivo,::

H:MM seguido de .SS: Unidades de hora, minutos y luego segundos
(hasta 9 horas, 59 minutos, 59 segundos)

Tiempo de incremento:
M.SS minutos y segundos
(hasta 9 minutos, 59 segundos)

Número de jugadas para un periodo:
NN 2 dígitos numéricos hasta 99 jugadas

Tiempo libre para un jugador:
M.SS Minutos y segundos
(hasta 9 minutos, 59 segundos)

Si quiere utilizar tiempos programados anteriormente sin cambiarlos, mantenga pulsado el botón de ✓● hasta que la pantalla deje de parpadear.

10. Saltar configuración manual o corrección de tiempo
Cuando se elige configuración manual o corrección de tiempo, es posible saltar la entrada de valores número a número pulsando el botón ✓● cuando el primer dígito parpadea. Los parámetros se mantienen sin cambios y el reloj mostrará > || y está listo para comenzar.

Manual DGT2010NA.indd 30 11/6/09 11:33:05 AM

11. Símbolos de la pantalla

Además de los dígitos, los siguientes símbolos pueden encontrarse en la pantalla del reloj:

СИМВОЛЫ	
	Indica que hay que cambiar las pilas.
bonus	bonus Indica que un periodo de incremento está activo
delay	Indica que un periodo de demora está activo
byo-yomi	indica que un periodo de byo-yomi está activo, pudiendo ser un byo-yomi profesional o un byo-yomi canadiense.
	La bandera provisional; indica que este jugador en primer lugar ha pasado al siguiente periodo de tiempo. Desaparece tras 5 minutos.
(Intermitente)	La bandera final; indica un jugador que ha perdido por tiempo.
hrs min	Indica que los tiempos mostrados son en horas y minutos. Dos puntos separan los dígitos de la hora y los minutos (por ejemplo 1:45 o 0:25).
min sec	Indica que los tiempos mostrados son en minutos y segundos. Un punto separa los dígitos de los minutos y los segundos (por ejemplo 17.55 o 4.06).
sound on	Indica que la función de sonido está activada y el reloj emitirá pitidos cuando se acerca a tiempo cero.
	Indica que el reloj está parado, o bien listo para el primer comienzo, o pausado mediante la pulsación del botón ☑, o parado debido a que un jugador ha llegado a un límite de tiempo.
	Indica que el reloj está en funcionamiento.
	Indica el color del jugador.

12. Tiempos en la pantalla

Para tiempos de más de 20 minutos, el DGT NA muestra horas y minutos. Los iconos hrs+min están visibles. Para tiempos menores de 20 minutos, el reloj muestra minutos y segundos y los iconos min+sec están visibles. El tiempo máximo visible es 9:59.59. Si un tiempo pasa de esta cantidad, se recorta sin aviso a 9:59.59.

13. Verificar la opción numérica durante una partida

Durante una partida, puedes verificar la opción numérica seleccionada sin interrumpir la cuenta atrás, pulsando el botón ☑.

14. El contador de jugadas

El reloj lleva la cuenta del número de jugadas completadas. Al comenzar una nueva partida, el contador de jugadas tiene valor 0. El contador de jugadas se incrementa cuando el jugador de negras (ver los iconos (♔/♚) en la pantalla) finaliza su turno

Manual DGT2010NA.indd 31 11/6/09 11:33:06 AM

15. Verificar el número de jugada
Mientras el reloj está en marcha o pausado, puedes ver el número de jugada pulsando el botón . El reloj en marcha no se interrumpe por esta acción.

16. Configuración rápida con auto repetir
Para configuración rápida, mantenga apretadas los botones , o . Al cabo de un segundo, repetirán.

17. Mostrar ajuste de contraste
En caso de necesidad, el contraste de la pantalla puede ser ajustado en 16 pasos. El reloj debe estar en modo pausa (mostrando > ||). Ahora pulse y aguante el botón . Se mostrará la opción numérica. Mantenga el botón apretada, y pulse el botón repetitivamente para oscurecer la pantalla o pulse el botón repetitivamente para aclarar. Soltar el botón al finalizar. El ajuste de contraste se mantiene hasta que se cambian las pilas.

18. Más detalles de corrección de tiempos
Si haces una corrección de tiempo durante una opción con más periodos de tiempo, el reloj asumirá que el mismo periodo está activo como cuando la corrección de tiempo comenzó. Así que, por ejemplo, durante opción 9, en periodo 2 (incremento), el tiempo se corrige a 1 hora, el método de incremento se mantiene activo. Opción 16: Torneo con incremento sin embargo, ofrece la posibilidad de asignar un número de jugadas para cada periodo. Si los números de jugada para cada periodo están programados a un número que no es cero, entonces durante la corrección del tiempo el número de la jugada puede ser modificado y el periodo correcto se calcula desde a partir de entonces.

19. Detalles de configuración manual
Se mantienen los parámetros en cada configuración manual hasta los cambia o las pilas están retiradas. Si después de una opción de configuración manual la partida se termina y la misma opción de configuración manual se selecciona de nuevo, se conservan los parámetros de la última configuración. Ver párrafo 10 para una forma rápida de comenzar una partida nueva. Si en una configuración de períodos múltiples un período es programado con un período de tiempo cero, este período y los siguientes períodos se saltan durante la partida. La opción de configuración manual 16: El torneo con incremento es la opción más avanzada. Observe que cuando el número de jugadas para un período se marca con cero, el período finalizará cuando un jugador llega a cero. Cuando se programan cero jugadas para un período, entonces los eventuales períodos siguientes se colocarán automáticamente en cero jugadas. Estos períodos siguientes con número de jugadas en ningún caso pueden configurarse a un valor que no sea cero.

20. Cuidado y limpieza
Su DGT NA es un producto duradero y de buena fabricación. Si lo cuida razonablemente, le proporcionará años de funcionamiento sin problemas. Para limpiar el reloj, utilice un paño ligeramente humedecido. No use productos abrasivos.

Manual DGT2010NA.indd 32 11/6/09 11:33:06 AM

21. Información técnica

Pilas:	Dos pilas de tamaño AA (recomendados de alcalina; consumo normal 2 uA sin uso, 10 uA con uso (vida aproximada de las pilas. 10 años.)
Precisión:	Menor de 1 segundo la hora
Cubierta:	Plástico ABS
CE	El DGT NA cumple con la reglamentación EN 50081-1:1991 y EN50082-1:1991. EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991

22. Condiciones de la garantía

DGT garantiza que su reloj de ajedrez digital cumple con los estándares de calidad más altos. Si a pesar de todo su DGT NA – a pesar de nuestro cuidado a la hora de elegir los componentes y materiales, producción y transporte – muestra algún defecto durante dos años tras la compra, debe contactar con el agente que le ha vendido la aplicación.

Para tener derecho a la garantía en tu nuevo DGT NA, debe presentar el certificado de la garantía (página 29) junto al justificante de compra.

La garantía sólo está validada si se ha utilizado el DGT NA de forma prudente. Nuestras obligaciones de garantía no se aplican si intenta arreglar el reloj sin nuestro permiso explícito por escrito

Manual DGT2010NA.indd 33 11/6/09 11:33:06 AM

Notes / Notes / Notas

Manual DGT2010NA.indd 34 11/6/09 11:33:06 AM

Notes / Notes / Notas

Manual DGT2010NA.indd 35 11/6/09 11:33:06 AM

Notes / Notes / Notas

Manual DGT2010NA.indd 36 11/6/09 11:33:07 AM

Warranty card / Carte de garantie / Carta de garantía

Date of purchase / Date de l'achat / Fecha de compra

DGT product name:

DGT product serial number:

Complaint:

Name of buyer / Nom du client / Nombre del cliente

Stamp of Seller / Cachet du détaillant / Sello del vendedor

Manual DGT2010NA.indd 37 11/6/09 11:33:07 AM